

**VIDEO GAME SIMULASI THE SIMS™ 4 UNTUK MENDUKUNG
MATA PELAJARAN GAMBAR INTERIOR DAN EKSTERIOR
BANGUNAN DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh :
Nurul Isni Sirbiyani
NIM 12505241024

**PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

**VIDEO GAME SIMULASI THE SIMS™ 4 UNTUK MENDUKUNG
MATA PELAJARAN GAMBAR INTERIOR DAN EKSTERIOR
BANGUNAN DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh :
Nurul Isni Sirbiyani
NIM 12505241024

**PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

**VIDEO GAME SIMULASI THE SIMS™ 4 UNTUK MENDUKUNG
MATA PELAJARAN GAMBAR INTERIOR DAN EKSTERIOR
BANGUNAN DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

Oleh:

Nurul Isni Sirbiyani
NIM 12505241024

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah: (1) mengetahui unsur keilmuan gambar interior dan eksterior bangunan gedung didalam The Sims™ 4, (2) mengetahui sejauh mana unsur keilmuan gambar interior dan eksterior bangunan gedung dapat disajikan oleh The Sims™ 4 untuk mendukung pembelajaran gambar interior dan eksterior di Sekolah Menengah Kejuruan.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Sumber data didapatkan dari mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik sipil dan Perencanaan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta sebanyak 7 orang, praktisi yang bekerja dibidang konstruksi bangunan sebanyak 6 orang, mahasiswa arsitektur dan pengguna The Sims™ 4 sebanyak 1 orang, dan perwakilan pengembang The Sims™ 4, serta data dokumentasi dan literatur dari berbagai media massa. Data dikumpulkan dengan cara wawancara dan tanya jawab. Uji validitas data dilakukan dengan metode triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) The Sims™ 4 sebagai sebuah *video game* simulasi memiliki unsur keilmuan gambar interior dan eksterior bangunan gedung, (2) The Sims™ 4 mampu mendukung mata pelajaran gambar interior kelas XI kompetensi dasar 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5 dan gambar eksterior kelas XII kompetensi dasar 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5 di Sekolah Menengah Kejuruan.

Kata kunci: *video game*, The Sims, perencanaan bangunan, eksterior, interior.

***SIMULATION VIDEO GAME THE SIMS™ 4 AS A REFERENCE FOR
INTERIOR AND EXTERIOR CONSTRUCTION IMAGING SUBJECT
IN VOCATIONAL HIGH SCHOOL***

By:

Nurul Isnir Sirbiyani
NIM. 12505241024

ABSTRACT

The aim of this research was (1) to know if there is any interior and exterior theories in The Sims™ 4, (2) to know the extent of interior and exterior theories in The Sims™ 4 to support interior and exterior subjects in Vocational high School.

This paper is a qualitative descriptive research. For this research, the datas are obtained from 7 college students majoring in Civil and Planning Education Faculty of Engineering State University of Yogyakarta, 6 practitioners in building and architectural construction, 1 architecture college students that play The Sims™ 4, representative of The Sims™ 4 developer and documentations, literatures from many mass media. The datas was collected by giving an interview, questions and aswers. The validity of the datas was examined by using triangulation methods.

The results indicated that : (1) The Sims™ 4 as a simulation video game has interior and exterior construction imaging element, (2) The Sims™ 4 can be used as reference to support the process of learning of Interior subject for XI grade in basic competence 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5 and exterior subject for XII garde in basic competence 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5.

Keywords: video game, The Sims, building planning, exterior, interior.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Isn Sirbiyani
NIM : 12505241024
Program Studi : Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan
Judul TAS : Video Game Simulasi The Sims™ 4 untuk
Mendukung Mata Pelajaran Gambar Interior dan
Eksterior Bangunan di Sekolah Menengah
Kejuruan.

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Agustus 2019

Yang Menyatakan,



Nurul Isn Sirbiyani
NIM. 12505241024

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

VIDEO GAME SIMULASI THE SIMS™ 4 UNTUK MENDUKUNG MATA PELAJARAN GAMBAR INTERIOR DAN EKSTERIOR BANGUNAN DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Disusun Oleh:


Nurul Isnirbiyanti
NIM 12505241024

Telah Memenuhi Syarat dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Tugas Akhir Skripsi bagi yang Bersangkutan.

Yogyakarta, Juli 2019

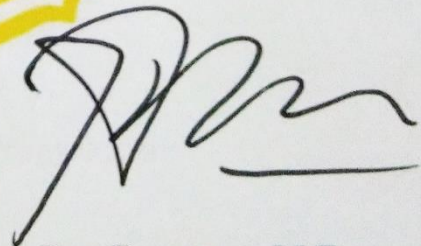
Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan,

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Drs. Darmono, M.T.

NIP. 19640805 199101 1 001



Drs. Darmono, M.T.

NIP. 19640805 199101 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

VIDEO GAME SIMULASI THE SIMS™ 4 UNTUK MENDUKUNG MATA PELAJARAN GAMBAR INTERIOR DAN EKSTERIOR BANGUNAN DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Disusun Oleh:

Nurul Isnirbiyanti
NIM. 12505241024

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan Fakultas Teknik Universitas Negeri
Yogyakarta.
Pada tanggal 02 Agustus 2019

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Drs. Darmono, MT.
Ketua Penguji/Pembimbing

Dr. Nuryadin Eko Raharjo, S.Pd., M.Pd.
Sekretaris

Dr. Sativa, ST., MT.
Penguji

16/8/2019

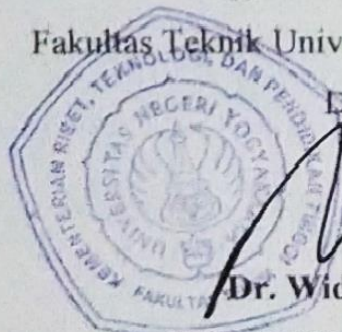
16/8/2019

16.8.2019

Yogyakarta, Agustus 2019

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001

بسم الله الرحمن الرحيم

*For the correct analogy for the mind is not a vessel that needs
filling, but wood that needs igniting*

~

Plutarch, from Ian Kidd's translation of *Essays*

Dedicated to:

Both of My Parents,

My Brother and Sister,

Rin, Ay, A 2012, LPMT Fenomena,

and

YOU, Whoever You're, Thank You For Reading This

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga skripsi dengan judul “Video Game Simulasi The Sims™ 4 untuk Mendukung Mata Pelajaran Gambar Interior dan Eksterior Bangunan di Sekolah Menengah Kejuruan” dapat disusun dan diselesaikan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Drs. Darmono, MT., selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Drs. Darmono, MT., Dr. Nuryadin Eko Raharjo, S.Pd., M.Pd., dan Dr. Sativa, ST., MT., selaku Ketua Penguji, Sekretaris Penguji, dan Penguji Utama yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
3. Drs. Darmono, MT., selaku Ketua Jurusan dan Program Studi Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
4. Dr. Widarto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan TAS ini.
5. Aaron Houts, selaku perwakilan tim pengembang The Sims™ 4 yang telah bekerjasama membantu memberikan informasi seputar game yang diteliti.

6. Pieter, selaku narasumber penting yang telah membantu memberikan informasi dalam pelaksanaan penelitian.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhir kata, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Agustus 2019

Penulis,

Nurul Isni Sirbiyani
NIM 12505241024

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xx
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Fokus Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
 BAB II KAJIAN TEORI	 8
A. Kajian Teori	8
1. Simulasi komputer	8
2. Perancangan Bangunan	19
3. Mendesain Rumah Tinggal	34
4. Kompetensi Mata Pelajaran Gambar Interior dan Eksterior Bangunan Gedung	60
5. Studi Kasus The Sims™ 4	64

B.	Hasil Penelitian yang Relevan	98
C.	Pertanyaan Penelitian.....	99
BAB III	METODE PENELITIAN	100
A.	Pendekatan Penelitian	100
B.	Setting Penelitian	102
C.	Sumber Data.....	102
D.	Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	102
E.	Keabsahan Data	107
F.	Analisis Data.....	107
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	109
A.	Deskripsi Hasil Penelitian.....	109
B.	Pembahasan.....	144
C.	Keterbatasan Penelitian.....	166
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	167
A.	Simpulan	167
B.	Implikasi	169
C.	Saran	170
DAFTAR PUSTAKA		172
LAMPIRAN.....		175

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kompetensi Gambar Interior dan Eksterior Bangunan Kelas XI	60
Tabel 2. Kompetensi Gambar Interior dan Eksterior Bangunan Kelas XII	62
Tabel 3. <i>Game Info</i>	65
Tabel 4. Spesifikasi The Sims™ 4	65
Tabel 5. <i>List Expansion Pack</i>	66
Tabel 6. <i>List Game Packs</i>	69
Tabel 7. <i>List Stuff Packs</i>	71
Tabel 8. Kisi-Kisi Pertanyaan untuk Mahasiswa	103
Tabel 9. Kisi-Kisi Pertanyaan untuk Praktisi	104
Tabel 10. Kisi-Kisi Pertanyaan untuk <i>Developer</i>	105
Tabel 11. Kisi-Kisi <i>User</i> – Praktisi	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Analogi bentuk simulasi berdasarkan isi.....	14
Gambar 2. Simulasi pada The Sims™ 4	16
Gambar 3. Pola aktivitas terkait waktu	23
Gambar 4. (dari kiri ke kanan) Pondasi Tapak dan Pondasi memanjang	25
Gambar 5. Pondasi Rakit.....	25
Gambar 6. Lantai Kayu	26
Gambar 7. (dari kiri ke kanan) Tekstur Halus Kesan Ruang Formal, Tekstur Kasar Kesan Ruang Informal	27
Gambar 8. Contoh Bentuk Pintu	28
Gambar 9. Tipe Jendela.....	29
Gambar 10. Seni dalam Tangga	30
Gambar 11. (dari kiri ke kanan) Penggunaan Atap Rendah dan Atap Tinggi memberikan kesan ruangan yang berbeda	31
Gambar 12. <i>Trial and Error</i>	33
Gambar 13. (dari kiri ke kanan) <i>open space, divided space</i>	37
Gambar 14. Ukuran ruang dapat berubah	37
Gambar 15. Warna kontras	39
Gambar 16. Eksterior Minimalis.....	46
Gambar 17. Interior Minimalis	47
Gambar 18. Eksterior Modern	48
Gambar 19. Interior Modern	48

Gambar 20. Eksterior <i>Mediterranean</i>	50
Gambar 21. Interior <i>Mediterranean</i>	50
Gambar 22. Interior <i>Victorian Style</i>	51
Gambar 23. Perumahan dan Rumah Bergaya <i>Victorian</i>	51
Gambar 24. Eksterior Bergaya <i>Chinese</i> dan <i>Japanese</i>	52
Gambar 25. Interior Bergaya <i>Chinese</i> dan <i>Japanese</i> dengan Sentuhan Modern..	53
Gambar 26. Denah Umum <i>Siheyuan</i>	53
Gambar 27. Eksterior Kontemporer	55
Gambar 28. Interior Kontemporer.....	55
Gambar 29. Eksterior Industrial	56
Gambar 30. Interior industrial.....	56
Gambar 31. Eksterior Istana Versailles.....	58
Gambar 32. Interior Rococo.....	58
Gambar 33. Eksterior <i>Riad</i>	60
Gambar 34. Interior Tengah Bangunan <i>Riad</i>	60
Gambar 35. Pembuatan Sim di Fitur CAS	78
Gambar 36. Pemilihan baju di fitur CAS	80
Gambar 37. <i>Bagian-bagian Build Mode</i>	81
Gambar 38. <i>Terrain tools</i>	83
Gambar 39. Editing Ruangan yang telah dibuat	84
Gambar 40. <i>Half walls</i>	84
Gambar 41. <i>Tall Door, Medium Door, dan Short Door.</i>	85
Gambar 42. <i>Tall Window, Medium Window, Short Window.</i>	85

Gambar 43. Mengatur Ketinggian Pondasi	87
Gambar 44. Tampilan Tangga di The Sims™ 4	88
Gambar 45. Beberapa Contoh Bentuk Atap yang Tersedia	89
Gambar 46. Tampilan <i>Roof Trim</i> Berwarna Cokelat	89
Gambar 47. Tampilan Ukiran <i>Frieze</i> Kayu Berwarna Cokelat	90
Gambar 48. Beberapa Hiasan Atap di The Sims™ 4.....	90
Gambar 49. Beberapa Pilihan Cat di The Sims™ 4.....	91
Gambar 50. Beberapa Pilihan Karpet di The Sims™ 4	91
Gambar 51. Genteng Kaca	92
Gambar 52. Hasil <i>Landscaping</i> Tanaman Serta Kolam Membentuk Taman yang Indah	92
Gambar 53. Contoh Kolam Sederhana.....	93
Gambar 54. Contoh <i>Styled Room</i>	94
Gambar 55. Perbandingan Harga dan Kualitas <i>Bathtub</i>	95
Gambar 56. (dari atas ke bawah) <i>Objects by Room</i> dan <i>Objects by Function</i>	96
Gambar 57. Perbedaan <i>on/off Grid</i> dan Menggunakan <i>Console Command</i>	97
Gambar 58. SimCity	110
Gambar 59. Perancangan Ruangan	111
Gambar 60. Pondasi tidak ada ukuran dimensi.....	113
Gambar 61. Pemilihan Perabot	113
Gambar 62. Rumah Bergaya Italia.....	114
Gambar 63. Interior Industrial The Sims™ 4	119
Gambar 64. Rumah bergaya Modern di The Sims™ 4.....	119

Gambar 65. Interior Rococo di The Sims™ 4	120
Gambar 66. (dari kiri ke kanan) Rumah Bergaya <i>Cottage</i> dan <i>Japanese</i> di The Sims™ 4.....	120
Gambar 67. (dari kiri ke kanan) Rumah Bergaya Victoria dan Timu Tengah di The Sims™ 4	121
Gambar 68. Dutchsims4master <i>Cambodian House</i>	125
Gambar 69. Dutchsims4master <i>Tokyo Style</i>	125
Gambar 70. Dutchsims4master <i>Balinese House</i>	125
Gambar 71 . Dutchsims4master <i>Spanish House</i>	126
Gambar 72. <i>Floating House</i> di The Sims™ 4.....	126
Gambar 73. <i>Creative Design Maldives Inspired</i> The Sims™ 4.....	128
Gambar 74. <i>Creative Design Stadium</i> The Sims™ 4	128
Gambar 75. <i>Creative Design Yacht</i> The Sims™ 4	128
Gambar 76. Floorplan Berbeda di The Sims™ 4.....	129
Gambar 77. SimCity 2000	136
Gambar 78. SimCity digunakan oleh Perencana Kota.....	139
Gambar 79. <i>Chinese Courtyard</i> di The Sims 3	141
Gambar 80. Rumah di The Sims™ 4	142
Gambar 81. Rumah dengan Style Unik di The Sims™ 4	142
Gambar 82. <i>Victorian Style Interior</i>	150
Gambar 83. <i>Mediterranean Style Interior</i>	150
Gambar 84. <i>Industrial Style Interior</i>	150
Gambar 85. <i>Rococo Style Interior</i>	151

Gambar 86. Interior <i>Mediterranean</i>	151
Gambar 87. Contoh Katalog <i>Style Modern</i>	152
Gambar 88. Peta Sulani.....	152
Gambar 89. Contoh Rumah Gaya Pesisir Sulani	153
Gambar 90. Interior Rumah Sulani	153
Gambar 91. Garis, Motif, Tekstur, dan Warna pada Interior Modern	154
Gambar 92. Motif, Garis, dan Warna pada Victorian Wallpaper	155
Gambar 93. <i>Floorplan</i>	155
Gambar 94. Interior Retail Toko Baju	156
Gambar 95. Interior Café	156
Gambar 96. Interior <i>Office Room</i> dalam Rumah Tinggal	157
Gambar 97. Pencahayaan Natural di The Sims™ 4.....	157
Gambar 98. Oasis Spring	158
Gambar 99. Newcrest.....	158
Gambar 100. Selvadorada	159
Gambar 101. San Myshuno.....	159
Gambar 102. Rumah Pesisir.....	160
Gambar 103. Perbandingan Dua Rumah Bergaya Modern.....	161
Gambar 104. Contoh <i>Landscaping</i> Taman dengan Kolam.....	162
Gambar 105. Contoh <i>Landscaping</i> Taman dengan Patio	162
Gambar 106. Rumah Bergaya <i>Tropical</i>	163
Gambar 107. Spanish House dengan Dominan Warna Tanah.....	164
Gambar 108. Eksterior Gaya Industrial	164

Gambar 109. <i>Landscaping</i> Taman	165
Gambar 110. Rumah Bergaya Industrial.....	165

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. KI-KD Mata Pelajaran Gambar Interior dan Eksterior Bangunan Gedung
- Lampiran 2. TOR Pertanyaan Mahasiswa
- Lampiran 3. TOR Pertanyaan Praktisi
- Lampiran 4. TOR Pertanyaan *Developer*
- Lampiran 5. TOR Pertanyaan *User*– Praktisi
- Lampiran 6. Surat Keterangan Dosen Pembimbing TAS
- Lampiran 7. Surat Keterangan Tim Penguji Ujian Skripsi